

CÉGÉPÍTŐK JÁTÉKSZABÁLY



MIT
JÁTSSZUNK?

CÉGÉPÍTŐK Társasjáték

2-4 játékos részére, 8 éves kortól, 30-60 percben

A játék alkatrész-készlete:

- **4 db bábu** (piros, kék, zöld, sárga színekben)
- **4 db cégekártya** (piros, kék, zöld, sárga színekben)
- **3 db dobókocka:** ebből 2 db speciális karriercocka (1-1, 2-2, 3-3 értékű kockaoldalakkal) és 1 db segédkocka (hagyományos 6 oldalú dobókocka)
- **16 db karriercártya** (8 világoskék ●, 4 középkek ●, 4 sötétkek ●), melyekből a játéktér felépül
- **46 db dolgozókártya**
- **44 db munkakártya**
- **16 db CRM-kártya**
- **16 db extra pontkártya** (5 dolgozó, 5 munka, 6 játék végi pontkártya)
- **36 db kisebb méretű erőforrás-fakocka**
- **10 db nagyobb méretű erőforrás-fakocka** (1 db nagyobb méretű erőforrás-fakocka = 10 db kisebb méretű erőforrás-fakockával)

A játék lényege:

A játékosok saját céget építő vállalkozók bőrébe bújnak, és taktikus döntéseken keresztül dolgozókat vesznek fel, erőforrásaikat menedzselik, valamint munkákat teljesítenek, hogy a lehető legtöbb győzelmi (dicsőség) pontot gyűjtsék a játék végére.

Előkészületek:

1. Készítsétek elő a karriercártyákból álló játéktérrel, ami egy 4x4 db karriercártyából álló rács.

Az első két 4 kártyából álló sor világoskék kártyákból áll, ezeket egy keverést követően véletlenszerűen rakjátok le egymás mellé. A harmadik sor középkek kártyákból áll, a negyedik sötétkek kártyákból, ezeket is véletlenszerűen rakjátok egymás mellé.

Fontos, hogy minden kártya egy irányba mutasson.

2. A **dolgozópaklit** alaposan keverjétek meg, és fordítsatok fel belőle 4 lapot egymás mellé a karrierkártyákból álló rács közelébe, ez a dolgozói kínálat.
3. A **munkapaklit** is alaposan keverjétek meg, ebből is fordítsatok fel a felső 4 lapot kínálatnak.
4. A teljes CRM paklit keverjétek meg, és játékoszámtól függően fordítsatok kártyákat.

2 játékos esetén 8-at, 3 játékos esetén 11-et, 4 játékos esetén 14-et, egymástól elkülönítve egy mindenki számára elérhető kínálatot képezve.

A kimaradó kártyákat tegyétek vissza a játék dobozába.

5. **Minden játékos válasszon egy játékoszínt**, és az ahhoz a színhez tartozó cégkártyát vegye magához, a bábuját pedig tegye az első karrierkártya elé.
6. A erőforrás-kockákból képezzetek egy közös készletet, majd **minden játékos 5 erőforrással kezdi meg a játékot**, ezeket tegye a saját játékterületére.
7. A kezdőjátékos vegye magához a **3 db dobókockát**.

Terítési képet lásd 4-5. oldalpáron.

TIPP: Az első játékkalommal a 16 extra pontkártyát tegyétek vissza a játék dobozába, azokra a haladó játékmódban van szükség.



Haladó játékmód:

Szeretnétek egy kis plusz izgalmat csempészni a játékba?

Az előkészületekben említették alapján véletlenszerűen csapjatok fel az asztal mindenki által jól látható részére egy-egy extra Dolgozó, Munka, illetve játék végi pontkártyát.

Amikor a játék során a saját körében egy játékos teljesíti az extra Dolgozó vagy a Munka pontkártya feltételeit, azt maga elé veheti - a játék végén pedig ez számára 4 pontot biztosít.

Ezek a kártyák innentől másnak már nem érhetők el. A játék végi extra pontkártya a játék végén kerül kiértékelésre. Döntetlen esetén az érintett játékosok osztoznak a pontokon (2-2 vagy 1-1-1 arányban).

KEZDŐDHET A JÁTÉK!

CÉGÉPÍTŐK

JÁTÉK TERÍTÉSI KÉPE



CRM-kártyák (játékoszárművegő)



Munkakártyák



Dolgozókarlyák



Játékos-saját
cégkarlyája
és kezdő
erőforrásai



ckak

A JÁTÉK MENETE

A játékosok a kezdőjátékosról kezdve, óramutató járása szerint, egymás után követik egymást. Egy játékos a saját körében az alábbi lépéseket hajtja végre:

1. Dobás
2. Tervezés
3. Erőforrásgyűjtés
4. Lépés
5. Helyszínhasználat

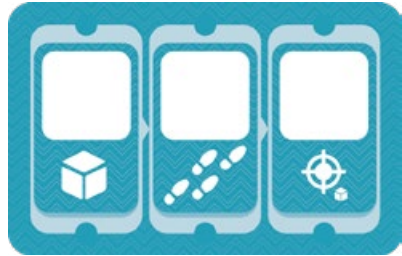
1. Dobás:

A játékos dob a 2 db karrierkockával, ezt követően a 6 oldalú segédkockát beállítja arra az értékre, hogy a 3 dobókocka kidobott összértéke MINDIG 7-et adjon ki.

(Pl. András a körében a karrierkockákkal 1-est és 3-ast dobott, ezért a segédkockát beállítja 3-as oldalára, mert így a három dobókocka összesen 7-es értéket ad ki.)

2. Tervezés:

A játékos a dobókockáit elhelyezi a cégkártyájára, mindegyik négyzetbe egy kockát. A játékos szabadon dönthet arról, hogy mely négyzetbe melyik kockát rakja, ezzel határozza meg a körének további fázisait és lehetőségeit.



A kockahelyek közti nyilak a felhasználás sorrendjét is megmutatják, tehát a játékos ebben a sorrendben hajtja majd végre a körét.

3. Erőforrásgyűjtés ():

Az első négyzetbe elhelyezett dobókocka értékének megfelelő mennyiségű erőforrást vegye a játékos magához az általános készletből. A játékosnál lévő erőforrások száma nincs korlátozva.

Fontos: az erőforrások korlátlan mennyiségben állnak a játékosok rendelkezésére, amennyiben elfogyna, helyettesítsétek erre alkalmas dologgal.

4. Lépés ():

A játékos a második négyzetbe helyezett dobókocka értékével megegyező számút lép a karrierkártyákon az ottani nyilaknak megfelelő irányban. Ha egy sor végéről ellép, akkor az alatta lévő sor elején folytatja mozgását. Abban az esetben, ha egy játékos egy „erőforrásokat mutató vonalon” megy át, akkor azonnal **megkapja az ott látható erőforrásokat is**.

Fontos: Egy mezőn akárhány bábu állhat. Javasolt úgy rendezni a bábukat, hogy a mezőn található információk is láthatóak maradjanak.

5. Helyszínhasználat:

A Játékos azon a mezőn, ahol megállt a bábujával, használhatja az ott található lehetőségeket. Ez lehet:

1. Dolgozó alkalmazása a költségek megfizetésével **VAGY** Munka teljesítése a költségek megfizetésével
2. CRM-kártya vásárlása a fix költség megfizetésével (ennek nem módosítható a költsége, erre figyelmeztet a felkiáltójel) **VAGY** Extra erőforrás-gyűjtés. Amennyiben a Dolgozó felvétele, Munka Teljesítése, vagy CRM-kártya vásárlása akciót egy vonal választja el a mezőn lévő erőforrástól, akkor a játékos kérheti az erőforrásokat a másik akció végrehajtása helyett.
3. Passzolás (a játékos nem használja a mező lehetőségeit, a fókuszpontjait beváltja erőforrássá)

Megjegyzés: a játékban számos mezőn több opció közül is választhat a játékos, ezeket az akciókat egy vonal választja el egymástól.

A FÓKUSZKÖLTSÉG ():

Ez a játékban egy, az adott körre vonatkozó láthatatlan valuta, melynek értéke nem örökíthető át a játékos következő körére. A játékos a harmadik négyzetbe helyezett dobókocka értékével megegyező számú fókusszal rendelkezik az adott körére, ehhez hozzáadódhat a dolgozóin és bizonyos karriermezőkön található olcsósítás. (részletezés lejjebb)

Tehát pl. ha egy játékos 3-as értékű dobókockát tesz a cégkártyája harmadik négyzetébe, akkor a fókusz az adott körben 3. Egyes dolgozók és karriermezők olcsósíthatnak a dolgozók és munkák költségein.

1. Dolgozó alkalmazása vagy munka teljesítése:

Amikor a játékos dolgozót alkalmaz vagy munkát teljesít, a kínálatból kiválasztja a kívánt kártyát, kifizeti a kártyán feltüntetett erőforrás- és fókuszkielégítést, és a saját játéktérre (saját maga elé) helyezi azt. Ezt követően új lap felcsapásával pótolja a dolgozói/munkakínálatot 4-re, hogy a következő játékos is mindig 4 db munkából/dolgozóból választhasson.



1. A munkakártya felvételekor befizetendő költség
2. A munkakártya fantázianeve
3. A munkakártya teljesítése által nyújtott kedvezmény
4. A játék végi pontozás



1. A dolgozókártya felvételekor befizetendő költség
2. A dolgozókártya fantázianeve
3. A dolgozókártya teljesítése által nyújtott kedvezmény
4. A dolgozó kártya szimbóluma

2. A CRM-kártya megvásárlása vagy extra erőforrás-gyűjtés:

A kártya felvételét követően a kínálatot ne pótoljátok, a CRM-kártyák elfogyhatnak a közös kínálatból. A kártyáknak fix költsége van, melyet a játéktábla adott mezője jelöl, ez nem módosítható kedvezményekkel. (Erre figyelmeztet a táblán is egy felkiáltójel.)

3. Passzolás:

Abban az esetben, ha egy játékos nem tud, vagy nem szeretne egy karriermezőn sem dolgozót, sem munkát, sem CRM-kártyát megszerezni, akkor passzolhat, ilyenkor azon a mezőn, ahol megállt a bábujával, semmilyen akciót nem hajt végre. Ilyenkor a fókusznégyzetbe tett dobókocka értékét a játékos megkapja erőforrásként. Erre emlékeztet a cégkártyán a fókuszikon melletti zárójelbe tett erőforrásikon. Tulajdonképpen a „fel nem használt fókuszpontok” nem vesznek el, hanem erőforrások lesznek.

Fontos: A játékos játékkerén található erőforrások száma, dolgozói, teljesített munkái és CRM-kártyái nyílt információk a többi játékos számára, tehát nem titkolhatóak el.

A játékos a köre végén átadja a dobókockákat a tőle balra ülő játékosársának.



1. PÉLDA egy játékos teljes körére

Krisztián a karrierkockákkal dob egy 1-est és egy 3-ast, ezt követően a **segédkockát** 3-asra állítja, hogy a kockák összértéke 7 legyen. Alapos megfontolást követően az első négyzetbe 3-as kockát rak, a másodikba 1-est, a harmadikba 3-ast. Mivel az első négyzetben 3-as kocka van, gyűjt 3 erőforrást, amit a közös készletből a sajátjába helyez. A második kocka miatt lép egyet a bábujaival a nyilak irányában, és egy dolgozó vagy munka felvételét lehetővé tévő mezőre lép. (lásd a lenti képen)

A harmadik négyzetbe rakott segédkocka miatt erre a körre van 3 db fókusz. Úgy dönt, hogy a „színész” fantázianevű munkát szeretné teljesíteni. (lásd a lenti képen)

Az akciómező miatt (amire lépett a bábuval) ennek a munkának a költsége csökken/olcsósodik 2 db fókusszal, Krisztián pedig már rendelkezik 3 db fókusszal, mert ilyen értékű kockát tett a harmadik helyre. Így elég fókuszált a munkához, elvegezheti.

A játékos 14 helyett csak 12 erőforrást fizet be ezért a munkáért, mert korábban már alkalmazta Sándort (felvette és maga elé tett a kártyáját), aki minden dolgozó és munka erőforrásigényéből csökkent 2-t.

A játékos a teljesített munkát a játékterére teszi (ez a játék végén 7 pontot jelent majd neki), a munkakínálatot pedig visszapótolja 4-re. A köre ezzel véget ért.



2. PÉLDA egy játékos teljes körére

Norbert a karrierkockákkal dob 2 db kettést, ezt követően a **segédkockát** 3-asra állítja, hogy a kockák összértéke 7 legyen. Alapos megfontolást követően az első négyzetbe 3-as kockát rak, a másodikba és a harmadikba is egy 2-es kockát tesz. Mivel az első négyzetben 3-as kocka van, gyűjt 3 erőforrást, amit a közös készletből a sajátjába helyez. A második kocka miatt lép kettőt a bábujával a nyilak irányában.

Mivel mozgása során **áthalad egy erőforrást adó kék területen**, ezeket is magához veszi.

Norbert bábúja



A mező, amire lép



Megszerzett erőforrások

Elhelyezett dobókockák



Megvásárolt CRM-kártya



A már nála levő dolgozó

Norbert a CRM-kártya vásárlás akciót választja, hiába van olyan dolgozója, ami csökkenti az erőforrásköltségeket (pl. Miklós), az csak a dolgozókra és a munkákra vonatkozik, a CRM-kártyáknak fix költsége van, amelyen a dolgozó képessége nem változtat.

Norbert nem használta a fókusznégyzetbe rakott kocka értékét, de a mező lehetőségét igen, így a fókuszpontok - mivel nem örökíthetők át a következő körre - elvesznek. Csak akkor kapná meg a fókuszkocka értékét erőforrásként, ha a teljes mezőakciót passzolná és nem vett volna CRM-kártyát. Köré véget ér.

A játék vége:

Amikor egy játékos elhagyja a karrierkártyák utolsó mezőjét, a játék a végéhez közelít.

Ekkor ez a játékos a körét úgy hajtja végre, mintha hagyományos köre lenne, de utolsó lépésével még felvehet egy dolgozót vagy elvégezhet egy munkát. Az erőforrásait megkapja, a fókuszot használhatja, a dolgozói esetleges szaktudásait érvényesítheti a köre során. Ezután a bábuját vegye magához, ezzel jelzi, hogy végzett.

Ezt követően minden másik játékos még egyszer sorra kerül. Abban az esetben, ha egy másik játékos is elhagyná a karrierkártyákat, pontosan úgy járjon el, mint a játék végét kiváltó játékos.

Pontszámítás:

Minden játékos számolja össze a gyűjtött pontjait, egyes munkák és dolgozók fix pontot adnak, bizonyos munkák a dolgozókon megtalálható szimbólumoktól függően érnek több pontot. Fontos, hogy ezek többször is teljesíthetőek. *(Pl. Egy munka 3 pontot ad, ha két házikó szimbólummal rendelkezik a Játékos a Dolgozó kártyáin. Ha a játékosnak a dolgozó kártyáin van összesen 6 házikó, akkor a játékos 9 pontot kap a munkakártyája után.)*

A gyűjtött erőforrásokból nem származik győzelmi pont.

Az nyer, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte. Esetleges pontegyenlőség esetén az nyer, aki több munkát teljesített. Ha még így is egyenlőség állna fent, akkor az egyenlőségben érintett játékosok osztoznak a győzelmen.



PÉLDA a pontszámításra

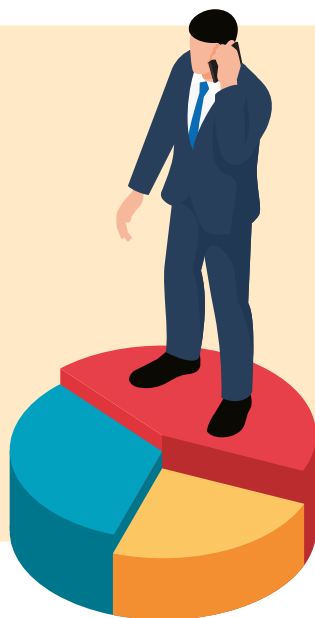
Krisztián lapjai:



Krisztiánnak a játék végén jár:

- **1 pont** Nóra után
- **3 pont** az asztalos munka után
- **4 pont** a trükkös munka után
- **4 pont** a kombinált munka után (összejött a játékosnak, hogy legyen minden szimbólumból min. 1 db a dolgozóin)
- **3 pont** a „kifli munka” után (mert van két fogaskerék szimbólum a játékos dolgozókartáin)

**Krisztián a játék végére
15 pontot gyűjtött.**



JÁTÉKOSSEGÉDLET ÉS IKONMAGYARÁZAT

A játék általános ikonjainak jelentése:



dolgozókártya



erőforrás



a dolgozó és munkakártyákon fellelhető 3 szimbólum



munkakártya



fókusz



a karrierkártyaikon való haladás

Munkák kedvezményeinek magyarázata:



Ez a munka két erőforrással olcsóbb minden korábban teljesített munka után.



Ez a munka egy fókusszal olcsóbb minden dolgozón található házikon szimbólum után.



Ez a munka egy fókusszal olcsóbb minden, a játékos birtokában lévő dolgozó kártya után.



Miután a játékos teljesítette ezt a munkát, azonnal felvehet egy dolgozót a kínálatból, a szokásos költségeit kifizetve. Ehhez a használatához újra használhatja a fókusznégyzetbe rakott kocka értékét és egyéb kedvezményeket.

A CRM-kártyák magyarázata:



1. Ikon megjelenítése

2. Az előny leírása

A játékos megteheti, hogy a körében egy elérhető munkát a CRM-kártyája alá tesz, ezt csak ő teljesítheti. Egy időben csak egy munkakártya lehet a CRM-kártya alatt.

Extra pontkártyák magyarázata:

Extra Játék végi Pontkártya:

A játék végén kerül kiértékelésre: aki a legjobban teljesíti, 4 pontot kap. Egyenlőség esetén az érintettek egyenlően osztoznak a pontokon.

Haladó játékokban a játék végi pontszámításnál minden egyes megszerzett extra pontkártya 4 pontot ér.



Az extra pontkártyán található, hogy mennyi extra pontot kap a játékos a nála lévő dolgozókértékek után.



Az extra pontkártyán található, hogy mennyi extra pontot kap a játékos a nála lévő munkakártyák után.

Extra Dolgozó kártya:

Aki elsőként teljesíti a feltételeket, kap 4 pontot a játék végén.



1. Ikon megjelenítése

2. Az előny leírása

Extra Munka kártya:

Aki elsőként teljesíti a feltételeket, kap 4 pontot a játék végén.



1. Ikon megjelenítése

2. Az előny leírása

CÉGÉPÍTŐK

VÁLLALKOZZ, TAKTIKÁZZ, GYŐZZ!



MiniCRM

KÖZREMŰKÖDÉSÉVEL



www.kelleresmayer.hu



MIT
JÁTSSZUNK?

GYÖRI ZOLTÁN
KOLIGER ENDRE